

vtech®

V. SMILE Pro

NICKELODEON

Bob
L'Éponge

Une idée
spongieuse



MANUEL D'UTILISATION

Stephen Willeburg

© 2007 Viacom International Inc.

Tous droits réservés. Nickelodeon, Bob L'Éponge et tous les autres titres, logos et personnages qui y sont associés sont des marques de commerce de Viacom International Inc.



Chers parents,

Le jeu vidéo représente aujourd'hui l'un des loisirs préférés des enfants, car il leur propose des univers imaginaires variés avec lesquels ils peuvent interagir. Cependant, de plus en plus jeunes, ils peuvent être confrontés à des jeux vidéo dont le contenu est inadapté à leur âge, voire violent ou immoral.

Comprenant la réticence des parents à laisser entre les mains de leurs enfants des jeux au contenu inapproprié, l'équipe Recherche et Développement **vtech®** a créé **V.SMILE Pro**.

V.SMILE Pro est une console de jeu innovante spécialement conçue pour les 6-11 ans, qui offre une alternative éducative et ludique à l'univers parfois brutal des jeux vidéo. Elle combine des graphismes en 3D de très bonne qualité, un scénario intelligent, et trois niveaux de difficulté afin que chacun puisse jouer à son rythme. De plus, le contenu pédagogique de chaque jeu est élaboré en collaboration avec des enseignants et des spécialistes du développement cognitif de l'enfant.

V.SMILE Pro propose un choix varié de jeux **V.Disc** dans lesquels votre enfant retrouve ses héros préférés ou rencontre de nouveaux personnages. Chaque jeu est décliné en trois modes qu'il peut explorer comme il le souhaite. Dans le **Parcours Aventure**, il est immergé dans une histoire captivante où il exerce ses réflexes et son attention visuelle, tout en faisant appel à de nombreuses compétences intellectuelles. Le **Monde du Savoir** est un espace où votre enfant peut enrichir sa culture générale grâce à une encyclopédie virtuelle composée d'images, de vidéos et de textes sur des thèmes précis. Enfin, dans l'**Atelier Création**, il laisse libre cours à son imagination.

Après **V.Smile Baby®**, destinée aux 12-36 mois et **V.Smile®**, destinée aux 3-8 ans, leur cousine **V.SMILE Pro** perpétue notre savoir-faire pour atteindre le juste équilibre entre divertissement et apprentissage dans un jeu vidéo.

Nous vous remercions de la confiance que vous nous accordez dans notre démarche ludo-éducative.

L'équipe VTech

Pour découvrir tous les jeux **V.Disc** et voir leur démo en avant-première, rendez-vous sur notre site Internet **www.vsmile.fr**

INTRODUCTION

Super ! Tu viens de recevoir le jeu **VDisc éducatif Bob L'éponge - Une idée spongieuse** de **VTech®**.

Les affaires vont mal au Crabe Croustillant : il n'y a pas eu un seul client depuis des semaines. Que Faire ? Bob L'éponge a trouvé une idée géniale pour attirer la clientèle et aider le Capitaine Krabs à retomber sur ses pinces ! Mais Fera-t-il le poids face à Plankton, son concurrent principal ?...

CONTENU DE LA BOÎTE

1. Le jeu **VDisc éducatif Bob L'éponge - Une idée spongieuse** et son étui
2. Le manuel d'utilisation
3. Un bon de garantie de 1 an

Avertissements :

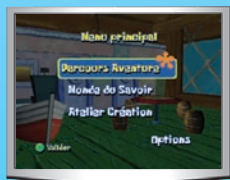
- Le **VDisc** se compose d'un CD protégé par un boîtier en plastique. Ce boîtier ne s'ouvre pas : il s'installe directement dans le lecteur de la console. Tenter d'ouvrir le boîtier endommagerait le **VDisc** et le rendrait inutilisable.
- Pour la sécurité de votre enfant, débarrassez-vous de tous les produits d'emballage tels que rubans adhésifs, Feuilles de plastique, attaches et étiquettes. ils ne font pas partie du jouet.

POUR COMMENCER À JOUER...

- Brancher la console **VSMILE Pro** et la connecter à la télévision.
- Vérifier que la console est éteinte avant d'insérer ou de retirer un jeu **VDisc**.
- Insérer le jeu **VDisc éducatif Bob L'éponge - Une idée spongieuse** dans l'emplacement prévu à cet effet.
- Appuyer sur le bouton **MARCHE** de la console pour commencer à jouer.

1. MENU PRINCIPAL

Utilise le joystick pour sélectionner **Parcours Aventure**, **Monde du Savoir**, **Atelier Création** ou **Options**. Appuie sur le bouton vert ou sur le bouton **OK** pour valider.



1.1. Parcours Aventure

Aide Bob L'éponge et ses amis à sauver le Crabe Croustillant à travers 4 jeux délectants ! Pars à la poursuite de Plankton pour lui reprendre la recette des cocktails qu'il a volée.

1.2. Monde du Savoir

Découvre, en images et en vidéos, de nombreuses informations amusantes et passionnantes sur les mondes marin et sous-marin.

1.3. Atelier Création

Aide Bob L'éponge, Patrick et Sandy à redécorer le Crabe Croustillant et anime une super Fête pour Bob L'éponge et ses amis !

1.4. Options

Sur l'écran des options, tu peux choisir d'activer ou de désactiver la musique de Fond. Oriente le joystick vers la gauche ou vers la droite pour sélectionner l'option de ton choix et appuie sur le bouton vert ou sur le bouton **OK** pour valider. Par défaut, la musique de Fond est activée.



2. PARAMÈTRES DE JEU DU PARCOURS AVENTURE

Tu peux choisir un certain nombre de paramètres de jeu dans le mode **Parcours Aventure**.

- Si tu veux suivre l'ordre de l'histoire, sélectionne **Jouer l'aventure** à l'aide du joystick et appuie sur le bouton vert ou sur le bouton **OK** pour confirmer ton choix. Tu devras alors terminer chaque activité pour accéder à la suivante.
- Si tu veux jouer directement à tes jeux préférés, choisis **Parcours libre** et sélectionne ensuite le jeu de ton choix.



2.1. Jouer l'aventure

Le mode **Jouer l'aventure** te permet de jouer aux différents jeux en suivant l'ordre de l'histoire. Si tu joues pour la première fois ou si tu souhaites démarrer une nouvelle aventure, utilise le joystick pour sélectionner **Nouvelle partie**. Si tu as déjà joué et que tu as sauvegardé ta partie sur la carte mémoire (vendue séparément), utilise le joystick pour sélectionner **Charger une partie**. Appuie sur le bouton vert ou sur le bouton **OK** pour confirmer ton choix.

Reprendre ta dernière partie

Tu peux choisir de reprendre ta dernière partie là où tu l'as quittée la dernière fois que tu as joué. Que tu possèdes ou non une carte mémoire, cette option t'est automatiquement proposée après que tu as sélectionné **Jouer l'aventure** si tu n'as pas retiré le **VDisc Bob L'éponge - Une idée spongieuse** de la console depuis ta dernière partie. Pour reprendre ta dernière partie, sélectionne **Oui** avec le joystick et appuie sur le bouton vert ou sur le bouton **OK** pour confirmer. Si tu choisis **Non**, tu accèderas alors à l'écran te permettant de choisir entre **Nouvelle partie** ou **Charger une partie**. Pour plus de détails, reporte-toi à la rubrique **SAUVEGARDER ET CHARGER** de ce manuel.



2.1.1. Nouvelle partie

Lorsque tu démarres une nouvelle partie, tu peux choisir tes paramètres de jeu (niveau de difficulté et nombre de joueurs). Par défaut, le jeu est en niveau Facile et en mode 1 joueur. Si tu veux changer ces paramètres, utilise le joystick pour faire ton choix et appuie sur le bouton vert ou sur le bouton **OK** pour confirmer.



Nombre de joueurs

Tu peux choisir de jouer en mode 1 joueur ou 2 joueurs. Pour jouer en mode 2 joueurs, tu dois posséder une seconde manette de jeu **V.SMILE Pro** (vendue séparément). Ce mode est uniquement accessible dans les activités du **Parcours Aventure**. Les 2 joueurs jouent alors l'un après l'autre de façon coopérative (les points sont additionnés pour obtenir un score commun).



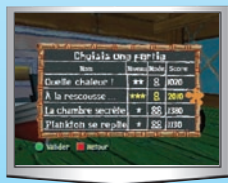
Niveau de difficulté

- ★ **Niveau Facile** : le contenu éducatif et la difficulté de jeu sont plus particulièrement adaptés au niveau CE2.
- ★★ **Niveau moyen** : le contenu éducatif et la difficulté de jeu sont plus particulièrement adaptés au niveau CM1.
- ★★★ **Niveau difficile** : le contenu éducatif et la difficulté de jeu sont plus particulièrement adaptés au niveau CM2.

Une fois tes paramètres définis, sélectionne l'icône  à l'aide du joystick et appuie sur le bouton vert ou sur le bouton **OK** pour démarrer l'aventure. Dans le mode **Jouer l'aventure**, une introduction narrative apparaît avant chaque jeu. Si tu ne souhaites pas visionner cette introduction, appuie sur le bouton vert pour commencer à jouer directement.

2.1.2. Charger une partie sauvegardée

L'option **Charger une partie** n'est pas disponible la première fois que tu joues. Elle te permet de reprendre une partie préalablement sauvegardée sur une carte mémoire **V.SMILE Pro** (vendue séparément). Appuie sur le bouton vert ou sur le bouton **OK** pour accéder à l'écran de chargement. Suis alors les indications mentionnées dans la rubrique **SAUVEGARDER ET CHARGER** de ce manuel.



2.2. Parcours libre

Le mode **Parcours libre** te permet d'accéder directement aux jeux de l'aventure que tu préfères, sans avoir à suivre l'ordre de l'histoire. Utilise le joystick pour choisir un jeu et appuie sur le bouton vert ou sur le bouton **OK** pour commencer à jouer.



Comme dans le mode **Jouer l'aventure**, tu peux changer tes paramètres de jeu. Pour cela, oriente le joystick vers le bas pour sélectionner une option de jeu (niveau de difficulté ou nombre de joueurs) et appuie sur le bouton vert ou sur le bouton **OK** pour confirmer ton choix. Tu peux alors ajuster les paramètres de jeu (par défaut, le jeu est en niveau Facile et en mode 1 joueur). Une fois ces paramètres définis, sélectionne le jeu de ton choix à l'aide du joystick et appuie sur le bouton vert ou sur le bouton **OK** pour commencer à jouer.

SAUVEGARDER ET CHARGER

Dans les modes **Parcours Aventure** (Jouer l'aventure) et **Atelier Création**, tu peux sauvegarder ta partie en cours ou ta création si tu possèdes une carte mémoire **V.SMILE Pro** (vendue séparément). Dans le cas contraire, une sauvegarde automatique te permet néanmoins de reprendre ta partie en cours, même après que tu as éteint la console, si tu n'as pas retiré le **VDisc Bob L' éponge - Une idée spongieuse** de la console.

I. PARCOURS AVENTURE

II. Sauvegarde automatique

La console **V.SMILE Pro** sauvegarde automatiquement ta dernière partie du **Parcours Aventure** (Jouer l'aventure) si tu laisses le **VDisc Bob L' éponge - Une idée spongieuse** inséré dans la console lorsque tu l'éteins, et cela que tu possèdes ou non une carte mémoire. Quand tu rallumeras la console, si tu choisis **Parcours Aventure** (Jouer l'aventure), un texte à l'écran te propose de reprendre ta dernière partie.



Sélectionne **Oui** à l'aide du joystick et appuie sur le bouton vert ou sur le bouton **OK** si tu veux continuer ta dernière partie (dans ce cas, tu conserves tes paramètres de jeu sans pouvoir les modifier). Choisis **Non** si tu souhaites démarrer une nouvelle partie ou si tu souhaites charger une partie sauvegardée à partir de la carte mémoire (vendue séparément).

Remarques :

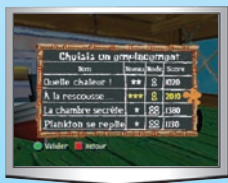
- L'option **Reprendre ta dernière partie** n'est pas disponible la première fois que tu joues.
- Pour bénéficier de cette option, ne retire pas le **VDisc Bob L' éponge - Une idée spongieuse** de la console lorsque tu arrêtes de jouer.
- Tes paramètres de jeu (niveau de difficulté et nombre de joueurs) sont mémorisés avec ta partie. Ainsi, lorsque tu reprends une partie enregistrée, tu ne peux pas changer tes paramètres de jeu. Si tu souhaites changer tes paramètres de jeu, tu dois démarrer une nouvelle partie.

12. Sauvegarder sur une carte mémoire (vendue séparément)

Dans le mode **Parcours Aventure** (Jouer l'aventure), tu peux enregistrer ta partie sur une carte mémoire **V.SMILE Pro** (vendue séparément). Avant d'allumer la console, insère la carte mémoire dans la fente **CARTE MÉMOIRE** prévue à cet effet sur la face avant de la console **V.SMILE Pro**. À la fin d'un jeu du **Parcours Aventure**, uniquement si tu as choisi l'option **Jouer l'aventure**, tu peux sauvegarder ta partie avant de continuer à jouer ou de quitter. Après l'écran de présentation de ton score, un message te propose de sauvegarder ta partie. Choisis **Oui** à l'aide du joystick pour sauvegarder et appuie sur le bouton vert ou sur le bouton **OK** pour valider.



Sur l'écran de sauvegarde, choisis un emplacement de la carte mémoire à l'aide du joystick et appuie sur le bouton vert ou sur le bouton **OK** pour sauvegarder ta partie à cet emplacement. Tu peux sauvegarder jusqu'à 4 parties du jeu **VDisc Bob L'Éponge - Une idée spongieuse**.



Remarques :

- Si tous les emplacements de carte mémoire sont occupés, tu peux remplacer une ancienne sauvegarde par une sauvegarde de ta partie en cours, simplement en sauvegardant ta partie " par-dessus " une ancienne sauvegarde.
- Avant de pouvoir remplacer une partie, tu verras un message à l'écran te demandant de confirmer ton choix. Choisis **Oui** pour continuer, ou **Non** pour annuler. Appuie sur le bouton vert ou le bouton **OK** pour valider.

13. Charger une partie

Dans le mode **Parcours Aventure** (Jouer l'aventure), si tu possèdes une carte mémoire, tu peux alors sélectionner **Charger une partie** pour récupérer une partie sauvegardée dans la carte mémoire. Utilise le joystick pour sélectionner la partie que tu veux charger et appuie sur le bouton vert ou sur le bouton **OK** pour valider ton choix. Un message apparaît alors pour te demander si tu es sûr de vouloir charger cette partie. Choisis **Oui** pour confirmer, ou **Non** pour annuler.



2. ATELIER CRÉATION

2.1. Sauvegarder sur une carte mémoire (vendue séparément)

Dans le mode **Atelier Création**, tu peux enregistrer tes créations sur la carte mémoire. Avant d'allumer la console, installe la carte mémoire dans la Fente **CARTE MÉMOIRE** prévue à cet effet sur la Face avant de la console **V.SMILE Pro**. Après avoir créé une nouvelle décoration pour le Crabe Croustillant ou après avoir animé la Fête de Bob L'éponge et ses amis, tu verras un texte apparaître à l'écran, te proposant de sauvegarder ta création. Sélectionne **Oui** à l'aide du joystick puis valide ton choix en appuyant sur le bouton vert ou sur le bouton **OK**. Choisis ensuite un emplacement vide de la carte mémoire à l'aide du joystick et appuie sur le bouton vert ou sur le bouton **OK** pour sauvegarder ta création à cet endroit. Tu peux sauvegarder jusqu'à 10 créations dans chacun des 2 ateliers proposés.



Remarques :

- Si tous les emplacements de carte mémoire sont occupés, tu peux remplacer une ancienne sauvegarde par une sauvegarde de ta création en cours, simplement en sauvegardant ta création "par-dessus" une ancienne sauvegarde.
- Avant de pouvoir remplacer une création, tu verras un message à l'écran te demandant de confirmer ton choix. Choisis **Oui** pour continuer, ou **Non** pour annuler. Appuie sur le bouton vert ou sur le bouton **OK** pour valider.

2.2. Charger une création

Dans le mode **Atelier Création**, si tu possèdes une carte mémoire, sélectionne **Voir les créations sauvegardées** et utilise le joystick pour sélectionner la création de ton choix. Appuie ensuite sur le bouton vert ou sur le bouton **OK** pour valider ton choix.

Tu peux ainsi admirer tes créations encore et encore !



FONCTIONNALITÉS

Bouton AIDE ?

Appuie sur le bouton , situé sur la manette, pour entendre à nouveau les instructions ou obtenir des indices. Dans le **Parcours Aventure** ou dans l'atelier **Le relooking du Crabe Croustillant**, appuyer sur le bouton  te permet d'afficher des informations sur ton écran de jeu.



Bouton MENU

Le bouton  de la manette te permet de regagner le menu principal. Quand tu appuies sur ce bouton, un message te demande alors de confirmer ton choix. Sélectionne **Oui** pour regagner le menu principal ou **Non** pour annuler. Appuie ensuite sur le bouton vert ou sur le bouton **OK** pour confirmer ton choix.



Attention ! Si tu choisis de revenir au menu principal pendant un jeu du **Parcours Aventure**, cette action interrompt définitivement ton jeu en cours.

Bouton QUITTER

Appuie sur le bouton  de la manette pour interrompre ta partie et/ou revenir au menu précédent. Un message te demande alors de confirmer ton choix. Sélectionne **Oui** pour quitter la partie ou **Non** pour continuer à jouer. Confirme ton choix en appuyant sur le bouton vert ou sur le bouton **OK**. Le bouton  te permet également de Faire une pause en cours de partie (dans ce cas, ne confirme pas ton choix de quitter et sélectionne **Non** quand tu veux reprendre ta partie).



Bouton OK

Le bouton **OK** te permet, lorsque tu navigues dans les menus, de confirmer ou de valider ton choix.

CONTENU ÉDUCATIF

Parcours Aventure

Jeu 1	Quelle chaleur !	Observation, Fractions, décimaux et calcul mental
Jeu 2	À la rescousse de la recette	Résolution de problèmes, géométrie, logique et rotation mentale
Jeu 3	La chambre secrète	Logique
Jeu 4	Plankton se replie	Logique

Monde du Savoir

Thème 1	La vie sous-marine	Animaux et autres créatures vivant dans la mer ou sur le littoral
Thème 2	Pagaille navale	Les océans, l'histoire de quelques navigateurs célèbres, mythologie
Thème 3	Hissez haut !	Description des différents types d'embarcation et histoire de quelques navires célèbres

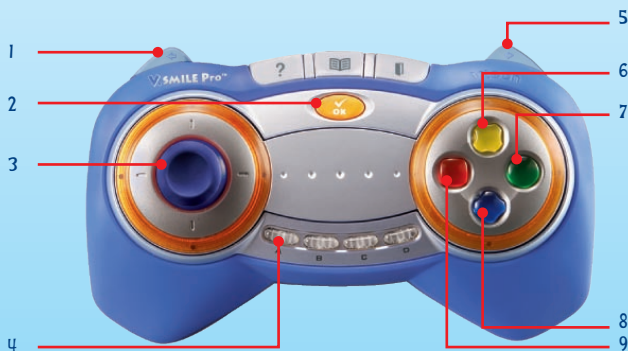
Atelier Création

Atelier 1	Le relooking du Crabe Croustillant	Créer une nouvelle décoration pour le Crabe Croustillant
Atelier 2	C'est la Fête !	Animer une super Fête pour Bob L'éponge et ses amis

ACTIVITÉS

I. PARCOURS AVENTURE

1.1. Commandes de la manette



1	Bouton Flèche gauche	Varie selon les jeux
2	Bouton OK	Valider un choix ou une réponse
3	Joystick	Se déplacer / sélectionner
4	A, B, C, D	Non utilisés dans ce mode
5	Bouton Flèche droite	Varie selon les jeux
6	Bouton jaune	Varie selon les jeux
7	Bouton vert	Passer les instructions / varie selon les jeux
8	Bouton bleu	Varie selon les jeux
9	Bouton rouge	Varie selon les jeux

Remarque :

- Les Fonctions du joystick et de certains boutons varient selon les jeux. Reporte-toi à la description de chaque jeu pour plus de détails.

1.2. Écran de jeu

Tout au long des jeux du **Parcours Aventure**, tu verras différentes informations sur l'écran de jeu :



1.3. Description des jeux

QUELLE CHALEUR !

Il fait très chaud à Bikini Bottom et Bob L'éponge a une excellente idée pour remettre le Crabe Croustillant à Flots : vendre des cocktails au Goo Lagoon. Aide Bob L'éponge à remplir le verre des clients avec la quantité nécessaire en faisant attention à la saveur du cocktail qu'ils désirent. Quand les clients appellent, suis la direction des flèches dans les verres sur le côté de l'écran (gauche ou droite) pour te diriger sur la plage. Utilise le joystick pour te déplacer. Appuie sur le bouton bleu pour sauter et éviter les obstacles. Une flèche indique le client à servir : place-toi dans le rond orange et appuie sur le bouton vert ou sur le bouton **OK**. Tu vois alors apparaître la quantité et la saveur du cocktail du client. À toi de trouver la quantité qu'il faut ajouter dans son verre pour le remplir. Utilise le joystick pour faire ton choix et appuie sur le bouton vert ou sur le bouton **OK** pour valider. Pour annuler, appuie sur le bouton bleu. Attention ! La couleur des verres de chaque côté de l'écran et les flèches au-dessus des clients indique le degré de priorité des clients à servir : vert signifie que tu as le temps de servir les clients, orange signifie que les clients commencent à s'impatienter, et rouge signifie que les clients attendent depuis trop longtemps. Dépêche-toi ! Si les verres partent en fumée, c'est qu'il est trop tard : les clients ont passé commande chez Plankton !

La barre d'état en haut de l'écran indique le succès des cocktails du Crabe Croustillant face à ceux de Plankton.



Commandes :

	Sauter / Annuler un choix de quantité pour les cocktails
	Sélectionner un client à servir (une fois dans le rond orange) / Valider un choix

Objectif pédagogique : comprendre et manipuler les Fractions et les décimaux

★ **Niveau Facile :** Fractions simples.

★★ **Niveau moyen :** Nombres décimaux à 1 chiffre après la virgule.

★★★ **Niveau difficile :** Fractions et nombres décimaux à 2 chiffres après la virgule.

À LA RESCOUSSE DE LA RECETTE

Plankton a volé la recette secrète des cocktails du Crabe Croustillant ! Pars à sa poursuite et aide Bob L'éponge à la récupérer. Pour cela, tu dois parcourir le repaire de Plankton en faisant attention aux obstacles. Suis les Flèches sur les murs pour te diriger. Pour courir, utilise le joystick et maintiens le bouton bleu enfoncé. Pour sauter, appuie sur le bouton vert. Selon le temps qu'il te reste, tu peux choisir de tirer des bulles sur les robots ennemis pour gagner des points supplémentaires, ou continuer ton chemin en les évitant. Pour viser un robot, utilise le joystick et le bouton **Flèche gauche** ou **Flèche droite**, puis appuie sur le bouton vert pour lui tirer dessus. Tu verras alors apparaître en bas à droite de l'écran la barre d'énergie du robot. Pour le mettre hors service, tu dois lui tirer dessus jusqu'à ce qu'il n'ait plus d'énergie. N'oublie pas de ramasser les coquillages sur ton passage : ils te permettent de récupérer ou de gagner de l'énergie.



Des questions te sont posées au cours du jeu. Tu dois y répondre pour pouvoir continuer ta route. Utilise le joystick et le bouton **Flèche gauche** ou **Flèche droite** pour viser la réponse de ton choix, puis appuie sur le bouton vert pour tirer. Fais vite, le temps est limité !

Commandes :

 + joystick	Courir
 ou  + joystick	Viser
	Sauter / Tirer des bulles

Objectif pédagogique : exercer son adresse, son sens logique et ses capacités de rotation mentale, se familiariser avec les formes géométriques.

★ **Niveau Facile :** Compter les cubes.

★★ **Niveau moyen :** Résoudre une opération logique utilisant des formes géométriques simples.

★★★ **Niveau difficile :** Résoudre une opération logique utilisant des formes géométriques plus complexes.

LA CHAMBRE SECRÈTE

C'est la panique ! Bob L'éponge est tombé dans le piège de Plankton et se retrouve maintenant coincé dans une chambre secrète. Aide-le à trouver la combinaison de couleurs qui lui permettra d'ouvrir la porte. Pour cela, tu dois allumer les ampoules en mettant les bonnes couleurs dans le bon ordre. Oriente le joystick vers la droite ou vers la gauche pour te déplacer. Appuie sur le bouton vert pour voir la couleur suivante ou sur le bouton jaune pour voir la couleur précédente. Pour valider ta combinaison de couleurs, appuie sur le bouton bleu. Si tu te trouves déjà à côté de l'interrupteur, tu peux également appuyer sur le bouton vert pour vérifier ton code. Si tu veux annuler ton choix de couleur, appuie sur le bouton rouge. Après chaque tentative, tu obtiendras des indices qui t'aideront à trouver le bon code. Tu as 10 essais pour trouver la bonne combinaison et t'échapper. Attention ! Le temps est limité.



Commandes :

	Montrer la couleur suivante / Vérifier la combinaison de couleurs (si tu te trouves à côté de l'interrupteur)
	Montrer la couleur précédente
	Annuler un choix de couleur
	Valider la combinaison de couleurs

Objectif pédagogique : exercer son sens logique pour déchiffrer le code secret.

★ **Niveau Facile :** Trouver un code secret composé de 5 des 6 couleurs proposées.

★★ **Niveau moyen :** Trouver un code secret composé de 5 des 7 couleurs proposées.

★★★ **Niveau difficile :** Trouver un code secret composé de 5 des 8 couleurs proposées.

PLANKTON SE REPLIE

Plankton essaie de s'enfuir par le toit avec la fameuse recette des cocktails ! Pour l'arrêter, aide Bob L'éponge à résoudre le casse-tête afin de surcharger le courant et d'empêcher le toit de s'ouvrir. Allume le bon nombre de cases en fonction des chiffres de chaque ligne et colonne. Utilise le joystick pour te déplacer. Appuie sur le bouton vert pour sauter et allumer ou éteindre une case. Fais attention ! Si le robot te touche ou si tu allumes trop de cases pour une ligne ou colonne, tu recevras une petite décharge électrique ! Dépêche-toi ! Le temps est limité.



Commande :



Sauter pour allumer ou éteindre une case

Objectif pédagogique : exercer son sens logique pour résoudre le casse-tête.



Niveau Facile : Résoudre le casse-tête.



Niveau moyen : Résoudre le casse-tête en évitant l'obstacle mobile.



Niveau difficile : Résoudre le casse-tête en évitant l'obstacle mobile qui se déplace un peu plus rapidement.

14. Écran de résultat

À la fin de chaque jeu, un écran de résultat apparaît : il indique le nombre de points que tu as gagnés. Cet écran disparaît automatiquement après quelques instants. Ensuite, l'écran de sauvegarde apparaît. Pour plus de détails sur la sauvegarde, reporte-toi à la rubrique **SAUVEGARDER ET CHARGER** de ce manuel.



2. MONDE DU SAVOIR

Le mode **Monde du Savoir** est une encyclopédie virtuelle qui te propose 3 thèmes : **La vie sous-marine**, **Pagaille navale** et **Hissez haut !** Utilise le joystick pour choisir un thème, puis appuie sur le bouton vert ou sur le bouton OK pour confirmer ton choix et accéder au menu des sous-thèmes.



2.1. Les sujets

Après avoir sélectionné un sous-thème dans l'encyclopédie, tu peux explorer plusieurs sujets. Utilise le joystick pour sélectionner le sujet de ton choix et appuie sur le bouton vert ou sur le bouton **OK** pour accéder aux informations relatives à ce sujet.



2.2. Les informations

Au sein d'un sujet, tu peux lire des informations passionnantes et amusantes sur le sujet que tu as choisi. Oriente le joystick vers la gauche ou vers la droite pour passer à l'information suivante ou revenir à la précédente. Appuie sur le bouton jaune et l'information sera lue à voix haute. Si une vidéo est disponible, appuie sur le bouton bleu pour la visionner. Lorsque cela est nécessaire, oriente le joystick vers le bas pour faire défiler le texte.



Remarque :

- À tout moment, si tu veux revenir à la page précédente, appuie sur le bouton rouge.

3. ATELIER CRÉATION

Dans ce mode de jeu, tu as le choix entre 2 types d'atelier : un atelier te permettant de changer la décoration du Crabe Croustillant et un atelier dans lequel tu animes une super Fête pour Bob L'éponge et ses amis. Utilise le joystick pour faire ton choix et appuie sur le bouton vert ou sur le bouton **OK** pour valider.



3.1. Le relooking du Crabe Croustillant

Laisse libre cours à ton imagination et redécore le Crabe Croustillant ! Cette nouvelle décoration ne manquera pas d'attirer de nouveaux clients ! Aide Bob L'éponge et ses amis à choisir les motifs pour repeindre les murs et pour le revêtement du sol, les tables, les chaises et les décorations à accrocher aux murs.

Tu as 2 possibilités pour décorer le Crabe Croustillant : tu peux soit choisir tes propres éléments de décoration, soit utiliser des éléments attribués au hasard. Après que tu as sélectionné **Le relooking du Crabe Croustillant**, un message apparaît à l'écran. Si tu veux utiliser les éléments attribués au hasard, sélectionne **Oui** à l'aide du joystick et appuie sur le bouton vert ou sur le bouton **OK** pour valider. Ensuite, suis les instructions à partir de l'étape 5. Si tu préfères choisir tes propres éléments de décoration, sélectionne **Non** et suis les instructions dès la première étape.



Étape 1 : Aide Bob L'éponge à choisir les motifs pour repeindre les murs

Tu peux choisir jusqu'à 4 motifs parmi les 16 proposés. Utilise le joystick pour sélectionner le motif qui te plaît et appuie sur l'un des 4 boutons colorés (vert, bleu, rouge, jaune) pour lui assigner ce motif. Tu peux faire la même chose pour chacun des boutons colorés, tu auras ainsi le choix entre 4 motifs pour décorer les murs du Crabe Croustillant. Lorsque tu as Fini, sélectionne **Suivant** à l'aide du joystick et appuie sur le bouton vert ou sur le bouton **OK** pour valider.



Étape 2 : Aide Patrick à choisir le revêtement du sol

Tu dois maintenant choisir jusqu'à 4 types de revêtement parmi les 16 proposés. Comme dans l'étape précédente, tu dois assigner le motif que tu as choisi à un bouton coloré. Lorsque tu as Fini, sélectionne **Suivant** à l'aide du joystick et appuie sur le bouton vert ou sur le bouton **OK** pour valider. Si tu veux effectuer un changement concernant les motifs des murs, utilise le joystick pour sélectionner **Retour** et appuie sur le bouton vert ou sur le bouton **OK** pour retourner à l'étape précédente.



Étape 3 : Aide Sandy à choisir les chaises et les tables

À présent, aide Sandy à choisir jusqu'à 4 chaises parmi les 16 proposées et 4 tables parmi les 16 proposées. Sélectionne les meubles de ton choix comme dans les étapes précédentes. Fais correspondre un élément à un bouton coloré. Lorsque tu as Fini, sélectionne **Suivant** à l'aide du joystick et appuie sur le bouton vert ou sur le bouton **OK** pour valider. Si tu veux effectuer



un changement concernant le revêtement du sol, utilise le joystick pour sélectionner **Retour** et appuie sur le bouton vert ou sur le bouton **OK** pour retourner à l'étape précédente.

Étape 4 : Aide Sandy à choisir les décorations

Sandy doit également choisir jusqu'à 4 décorations parmi les 16 proposées. Sélectionne les décorations de ton choix à l'aide du joystick et assigne-leur un bouton coloré comme dans les étapes précédentes. Lorsque tu as fini, sélectionne **C'est parti** à l'aide du joystick et appuie sur le bouton vert ou sur le bouton **OK** pour commencer à décorer le Crabe Croustillant.



Si tu veux effectuer un changement concernant les meubles, utilise le joystick pour sélectionner **Retour** et appuie sur le bouton vert ou sur le bouton **OK** pour retourner à l'étape précédente.

Étape 5 : Décore le Crabe Croustillant

il est maintenant temps de se lancer ! Commence par aider Bob L'éponge à repeindre les murs du restaurant. À l'aide du joystick, positionne-le à côté du mur que tu veux couvrir, puis appuie sur le bouton correspondant au motif que tu souhaites appliquer. Oriente le joystick vers la droite ou vers la gauche pour choisir la direction dans laquelle tu veux que Bob L'éponge pose la peinture. Lorsque tu as terminé de repeindre les murs, appuie sur le bouton **OK** pour passer à l'étape suivante.



De la même manière, aide ensuite Patrick à poser le revêtement du sol et Sandy à changer les tables et les chaises et à poser les décorations. Quand tu approches Sandy d'un meuble, une flèche apparaît. Si tu veux modifier ce meuble, appuie sur le bouton coloré correspondant au nouveau meuble de ton choix. De même pour les décorations, quand tu positionnes Sandy face à un mur, une flèche apparaît. Appuie sur le bouton coloré correspondant à la décoration de ton choix pour l'accrocher à cet endroit.

Lorsque tu as fini, appuie sur **OK** pour admirer ta décoration !

Remarque :

- Si tu ne te rappelles pas les éléments que tu as assignés à chaque bouton coloré, appuie sur le bouton **Aide** pour faire apparaître les correspondances à l'écran.

Tu peux sauvegarder ta création grâce à la carte mémoire **V.SMILE Pro**. Lorsque le message te demandant si tu veux sauvegarder ta création apparaît à l'écran, sélectionne **Oui** à l'aide du joystick puis appuie sur le bouton vert ou sur le bouton **OK** pour valider.



Ensuite, choisis un emplacement à l'aide du joystick et appuie sur le bouton vert ou sur le bouton **OK** pour valider. La carte mémoire peut contenir jusqu'à 10 créations de cet atelier. Si tous les emplacements sont occupés et que tu veux sauvegarder une nouvelle création, choisis une ancienne création pour l'effacer et la remplacer par la nouvelle. Pour plus de détails, reporte-toi à la rubrique **SAUVEGARDER ET CHARGER** de ce manuel.



3.2. C'est la Fête !

Étape 1 : Choisis une musique

Choisis la musique sur laquelle Bob L'éponge et ses amis vont se déhancher joyeusement. Oriente le joystick vers la gauche ou vers la droite pour sélectionner une musique, puis appuie sur le bouton vert ou sur le bouton **OK** pour valider ton choix.



Étape 2 : Choisis les effets sonores

Tu peux à présent choisir jusqu'à 8 effets sonores parmi les 20 proposés pour animer la Fête. Utilise le joystick pour écouter et sélectionner un effet sonore et appuie sur l'un des boutons colorés (vert, bleu, rouge, jaune) ou sur l'un des boutons **Lettre** (A, B, C, D) pour le faire correspondre au son que tu as choisi. Effectue la même opération pour chacun des boutons colorés et chacun des boutons **Lettre**. Tu auras ainsi le choix entre 8 effets sonores pour animer ta Fête. Lorsque tu as fini, sélectionne **C'est parti** à l'aide du joystick et appuie sur le bouton vert ou sur le bouton **OK** pour valider. Que la Fête commence !



Étape 3 : Anime la Fête

Appuie sur les boutons colorés et sur les boutons **Lettre** pour jouer les sons qui leur correspondent. Regarde comme Bob L'éponge et ses amis dansent, ils ont vraiment l'air de beaucoup s'amuser !



Tu peux sauvegarder ta création grâce à la carte mémoire **V.SMILE Pro**. Lorsque le message te demandant si tu veux sauvegarder ta création apparaît à l'écran, sélectionne **Oui** à l'aide du joystick puis appuie sur le bouton vert ou sur le bouton **OK** pour valider.



Ensuite, choisis un emplacement à l'aide du joystick et appuie sur le bouton vert ou sur le bouton **OK** pour valider. La carte mémoire peut contenir jusqu'à 10 créations de cet atelier. Si tous les emplacements sont occupés et que tu veux sauvegarder une nouvelle création, choisis une ancienne création pour l'effacer et la remplacer par la nouvelle. Pour plus de détails, reporte-toi à la rubrique **SAUVEGARDER ET CHARGER** de ce manuel.



PRÉCAUTIONS D'EMPLOI

1. Le jeu **VDisc** éducatif **Bob L'éponge - Une idée spongieuse** se compose d'un CD protégé par un boîtier en plastique. Ce boîtier ne s'ouvre pas : il s'installe directement dans le lecteur de la console. Tenter d'ouvrir le boîtier endommagerait le **VDisc** et le rendrait inutilisable.
2. Le **VDisc** contient un programme destiné au système **V.SMILE Pro**. Ne jamais l'utiliser sur un autre système car cela risquerait de l'endommager.
3. Lire soigneusement le manuel d'utilisation de la console **V.SMILE Pro** avant d'utiliser ce **VDisc**.

4. Lors de l'insertion du **VDisc** dans la console **V.SMILE Pro**, toujours placer la face imprimée vers le haut.
5. Le **VDisc** est fabriqué avec des matériaux résistants. Néanmoins, lui éviter les chocs contre les surfaces dures.
6. Ne pas soulever ni déplacer la console **V.SMILE Pro** lorsque celle-ci est en cours de fonctionnement.
7. Éviter toute exposition prolongée au soleil ou à toute autre source de chaleur.
8. Ranger la console **V.SMILE Pro** et les **VDisc** dans un endroit sec.
9. Afin de sauvegarder différentes parties, il est nécessaire de posséder une carte mémoire **V.SMILE Pro**. Cette carte mémoire est vendue séparément. Pour plus d'informations, consulter le manuel de la console **V.SMILE Pro**.
10. Ne jamais insérer dans la console **V.SMILE Pro** de CD audio de forme irrégulière, craquelé, tordu ou scotché, car cela pourrait endommager le système ou entraîner des dysfonctionnements.
11. Pour éviter tout dysfonctionnement, nous vous recommandons de toujours vérifier que la console est éteinte lorsque vous insérez ou retirez un **VDisc**, une manette ou une carte mémoire.
12. Des " images rémanentes " peuvent parfois apparaître avec certains postes de télévision lorsqu'une image statique reste trop longtemps affichée à l'écran. Ce phénomène se traduit par une image fantôme restant en permanence affichée à l'écran. Afin d'éviter ce problème, nous vous conseillons d'éteindre votre téléviseur ou de mettre l'écran en veille lorsque tout ou partie d'une image est statique et reste longtemps affiché à l'écran (notamment lorsque le jeu est en pause). Pour tout renseignement complémentaire, consulter la notice de votre téléviseur.

ENTRETIEN

Grâce à son boîtier, le **VDisc** est protégé des rayures, de la poussière et de tout autre dommage. Néanmoins, en cas de besoin, le CD à l'intérieur du **VDisc** peut être nettoyé en respectant la procédure suivante :

1. Poser le **VDisc** sur une surface plane, face imprimée vers le bas.
2. Pousser le petit loquet situé sur la tranche du **VDisc**, puis faire glisser la partie coulissante vers le bas.
3. Essuyer le CD avec un chiffon doux et sec.



SERVICE CONSOMMATEURS

Si vous rencontrez un problème qui ne peut être résolu à l'aide de ce manuel, ou pour toute question ou suggestion que vous souhaiteriez nous soumettre, nous vous invitons à contacter notre service consommateurs.

Avant de contacter le support technique, munissez-vous des informations suivantes :

- Nom du produit et numéro de série (situé généralement à l'arrière ou sous le produit).
- Type de problème que vous rencontrez.
- Manipulation faite juste avant que le problème ne survienne.

Pour la France, la Suisse et la Belgique Francophones :

Service consommateurs VTech

VTECH Electronics Europe SAS

2-6 rue du Château-d'Eau - BP 55

78362 Montesson Cedex

FRANCE

E-mail : vtech_conseil@vtech.com

Tél. : 0 820 06 3000 (0,118 € / min)

De Suisse et de Belgique : 00 33 1 30 09 88 00

Pour le Canada : Tél. : 1 877 352 8697

Vous avez aimé ce jeu ?

N'hésitez pas à nous faire part de vos commentaires sur notre site internet www.vsmile.fr à la rubrique " Les Témoignages ".

Nous lisons tous les témoignages déposés. Cependant, nous nous réservons le droit de ne pas tous les mettre en ligne en raison de contraintes matérielles ou lorsque les propos contenus dans un témoignage peuvent porter atteinte aux droits et libertés individuels.

INFORMATIONS LÉGALES

Toute reproduction non autorisée, totale ou partielle, de ce produit et des informations qu'il contient constitue un délit, comme toute utilisation non autorisée de marques déposées. Le piratage nuit aux consommateurs, aux développeurs, aux éditeurs et aux distributeurs légitimes de ce produit. Tout contrevenant s'expose à des poursuites judiciaires.

ATTENTION - AVERTISSEMENT SUR L'ÉPILEPSIE

AVERTISSEMENT AUX ENFANTS : PRÉCAUTIONS À PRENDRE

- Évite de jouer si tu es fatigué ou si tu manques de sommeil.
- Vérifie que tu peux jouer dans une pièce bien éclairée en modérant la luminosité de ton écran.
- Lorsque tu utilises un jeu vidéo susceptible d'être connecté à un écran, joue à une bonne distance de cet écran de télévision et aussi loin que le permet le cordon de raccordement.
- Lorsque tu joues, il est recommandé de faire des pauses de 10 à 15 minutes toutes les heures.

AVERTISSEMENT AUX PARENTS

Certaines personnes sont susceptibles de faire des crises d'épilepsie, comportant le cas échéant des pertes de conscience, à la vue notamment de certains types de stimulations lumineuses fortes.

Ces personnes s'exposent à des crises lorsqu'elles jouent à certains jeux vidéo comportant de telles stimulations, alors même qu'elles n'ont pas d'antécédent médical ou n'ont jamais été elles-mêmes sujettes à des crises d'épilepsie.

Les parents se doivent d'être particulièrement attentifs à leurs enfants lorsqu'ils jouent aux jeux vidéo. Si votre enfant présente un des symptômes suivants : vertige, trouble de la vision, contraction des yeux ou des muscles, trouble de l'orientation, mouvement involontaire ou convulsion, perte momentanée de conscience, il faut cesser immédiatement de jouer et consulter un médecin.